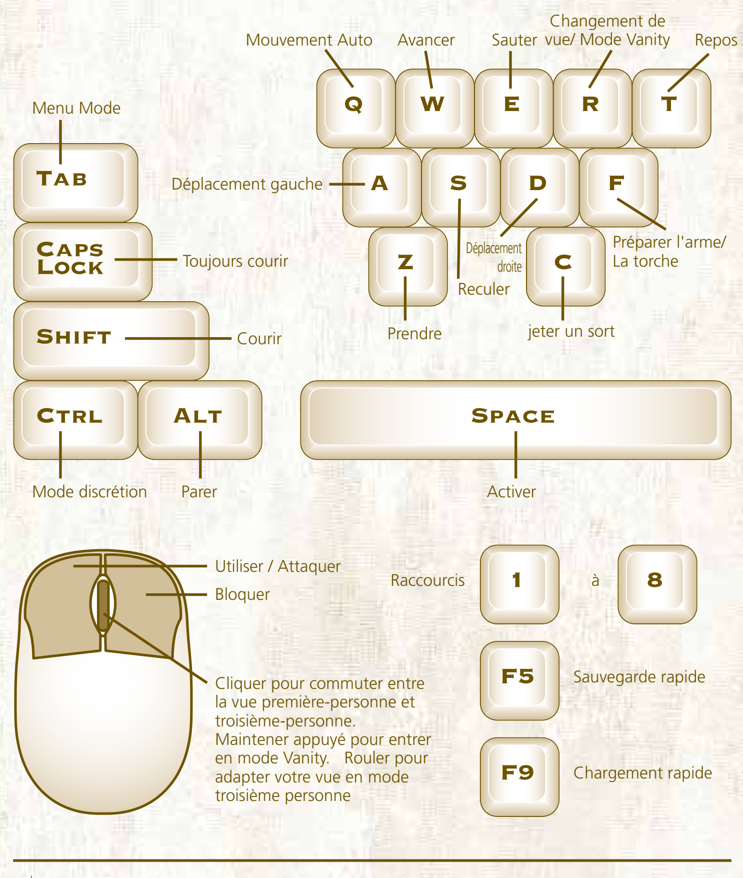
Commandes du jeu



















The Elder Scrolls IV

OBLIVION

Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company

Sommaire

Introduction à Oblivion

Avec Elder Scrolls, nous avons voulu créer un jeu aux possibilités illimitées, un jeu où on peut incarner qui on veut et faire ce qu'on veut. "Vivez une autre vie dans un autre monde", telle est notre devise, et c'est exactement ce que nous désirons que vous fassiez.

Alors, si vous aimez partir à l'aventure et explorer, faites-le ! Si vous voulez simplement réussir la quête principale et que ça suffise à votre bonheur, faites-le aussi ! La plupart des gens ont envie de faire un truc entre les deux, et il y a heureusement plein d'aventures à vivre et d'explorations à faire pour terminer la quête principale.

Vous pouvez intégrer quatre guildes, chacune avec son historique et ses avantages, et vous pouvez grimper dans l'échelle sociale pour arriver à la tête de chacune des factions. Alors, que vous aimiez le vol, la magie, les assassinats ou les combats (ou tout ce qui précède !), il y en a pour tous les goûts, sans oublier l'arène où vous pouvez parier sur des combats ou combattre vous-même pour l'honneur et la gloire.

Bien sûr, tout le monde dans Oblivion a besoin d'aide à un moment ou à un autre. Parlez avec les gens, découvrez ce qu'ils font dans la vie. Ils ont peut-être besoin de votre aide ou ils connaissent peut-être quelqu'un qui a besoin de vos services. Si vous aimez les choses moins structurées, partez à l'aventure et voyez quels endroits vous pourrez découvrir. Oblivion regorge de ruines, de sanctuaires, de cachots, de donjons, de cavernes, de camps, de cachettes et de forteresses qui ont leur propre histoire et peuvent contenir des artefacts puissants ou simplement des créatures veillant sur leur trésor.

Et, tout comme on peut aller où on veut et faire ce qu'on veut, on peut aussi incarner le personnage de son choix. Dans la première partie du jeu, vous pouvez essayer différentes sortes d'armes, d'armures et de magie, expérimenter différents styles de jeu, tenter de crocheter des serrures pour vous glisser discrètement dans les maisons, utiliser des sorts et des rouleaux.

Quand vous aurez essayé tout ce qui vous fait envie, on vous proposera d'incarner un certain type de personnage, selon la façon dont vous avez joué. Vous pouvez accepter la proposition, choisir une autre classe dans la liste, créer votre personnage customisé avec votre propre combinaison de talents et de caractéristiques. Les possibilités sont pratiquement infinies.

Mais pas de souci à propos des choix que vous avez fait la première fois : race, signe zodiacal, classe, car avant de découvrir le vaste monde, vous pouvez encore changer d'avis. Vous pourrez alors modifier tout ce que vous voulez, votre nom, votre coupe de cheveux, vos talents principaux et on en passe...

Après ça, à vous de jouer. Trouvez votre voie et suivez-la, où qu'elle vous mène. Nous sommes heureux que vous participiez avec nous à cette aventure et nous espérons que vous y prendrez autant de plaisir que nous.

- L'équipe d'Oblivion

Lancer Shivering Isles et Knights of the Nine

Shivering Isles ajoute un contenu à votre jeu Oblivion neuf ou existant et vous pouvez accéder après une journée en temps intrajeu (utilisez l'option Rest (repos) et attendez 24 heures). Après une journée en temps intrajeu, vous recevrez un message de quête vous donnera des renseignements sur le contenu Shivering Isles («A Door in Niben Bay»). Si vous débutez un nouveau jeu, vous devez d'abord quitter la génération de personnages afin de permettre l'écoulement d'une journée. Dès que vous recevez le message, votre journal de quêtes ajoutera une cible de quête, pointant vers l'endroit où vous pouvez faire l'expérience de Shivering Isles.

Dans le cas de Knights of the Nine, vous devez visiter la chapelle d'Anvil puis parler au prophète à l'extérieur, afin d'obtenir votre première quête.

Installation, lancement et menu principal

Installer le jeu et commencer une partie

Insérez le disque de jeu d'Oblivion et démarrez-le avec setup.exe s'il ne se lance pas automatiquement. Suivez les instructions qui s'affichent sur l'écran pour l'installer. Après l'installation d'Oblivion, lancez le jeu avec le menu Démarrage de Windows ou faites un double clic sur l'icône du bureau.

Jouer

Faire une partie

Fichiers de données

C'est ici que vous pouvez sélectionner les modules externes avec lesquels vous jouez. Les modules externes d'Elder Scrolls (ou fichiers .esp) qui ajoutent de nouveaux contenus sont créés avec The Elder Scrolls Construction Set que vous pouvez télécharger sur Internet, ou que vous créez vous-même.

Faites un double clic sur les fichiers pour les sélectionner ou les désélectionner. Vous pouvez aussi y voir les parties que vous avez sauvegardées (fichiers .ess) et quels modules externes ont été utilisés lors de la sauvegarde. En faisant un double clic sur une partie sauvegardée, vous pouvez automatiquement sélectionner tous les modules externes nécessaires.

Les modules externes sont les modifications temporaires de votre jeu. Si à un moment donné vous décidez de charger une partie sans les modules externes qui ont été utilisés, toutes les modifications faites par ce module externe manqueront. Les modules externes fonctionnent avec de nouvelles parties et avec les parties existantes.

Options

A sélectionner pour choisir les options vidéo spéciales, par exemple la carte vidéo utilisée, la résolution et la taille de l'écran.

ElderScrolls.com

A sélectionner pour visiter le site www.elderscrolls.com, pour vous joindre à la communauté et pour connaître les nouveautés.

Assistance technique

Ouvre la fenêtre de l'assistance technique et affiche plusieurs diagnostics de votre système. Si vous devez appeler l'assistance technique, ces données seront utilisées afin de vous venir en aide.

Désinstaller

Cette option vous permet de désinstaller Oblivion ou d'en modifier l'installation. Si Oblivion n'est pas installé, vous ne pourrez pas lancer The Elder Scrolls Construction Set.

Quitter

Pour quitter le jeu.

Menu principal

Continuer – Continuer votre dernière partie sauvegardée.
Nouveau – Démarrer une nouvelle partie d'Oblivion.
Charger – Continuer une partie sauvegardée.
Options – Aller au menu Options où vous pourrez régler vos paramètres vidéo, audio, les commandes et les préférences. Voir page 46.
Crédits – Voir l'équipe qui a créé Oblivion.
Quitter – Quitter la partie.

En cours de partie, vous avez en plus les options suivantes :

Quitter – En cours de partie, l'option Quitter affiche l'écran de démarrage.
Retour – Pour revenir à la partie en cours.
Sauvegarder – Pour sauvegarder la partie en cours.

Commandes du jeu

Touche	Commande
Q	Mouvement Auto
W	Avancer
E	Sauter
R	Changement de vue/ Mode Vanity
T	Repos
A	Déplacement gauche
S	Reculer
D	Déplacement droite
F	Préparer l'arme/ La torche
Z	Prendre
C	Jeter un sort
TAB	Menu Mode
CAPS LOCK	Toujours courir
SHIFT	Courir
CTRL	Mode discrétion
ALT	Parer
F5	Sauvegarde rapide
F9	Chargement rapide
SPACE	Activer
1 à 8	Raccourcis

Souris :

- Utiliser / Attaquer
- Bloquer
- Cliquer pour commuter entre la vue première-personne et troisième-personne. Maintener appuyé pour entrer en mode Vanity. Rouler pour adapter votre vue en mode troisième personne

L'écran de jeu



Santé
La quantité de dégâts que vous pouvez encaisser. En dormant, en prenant des potions, vous restaurez votre santé.

Magie
En jetant des sorts vous utilisez de la magie qui se régénère grâce à votre volonté. En dormant, en prenant des potions vous restaurez votre magie. Certains sorts ont le même effet.

Fatigue
Montre votre état d'épuisement. Un état de fatigue bas affecte votre efficacité, surtout dans les attaques de corps à corps. Elle diminue quand vous marchez au lieu de courir.

Arme
Votre arme actuelle.

Flèches
Le nombre de flèches dont vous êtes équipé.

Sort
Votre sort actif.

Effet du sort
Le ou les sorts qui vous influencent.

Santé de la cible
Montre la santé de votre cible.

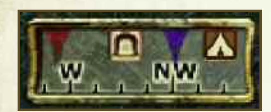
Nom de la cible
Le nom de l'objet ou du personnage en surbrillance.

Réticule
Il vous aide à viser les objets et les personnages. Voir page suivante pour en savoir plus.

Boussole
Elle montre la direction, les endroits et les marqueurs. Voir page suivante pour en savoir plus.

Changement de niveau
Indique que vous pouvez dormir dans un lit pour passer au niveau suivant.

Les icônes de la boussole et d'activation



Les icônes sur la boussole indiquent les lieux intéressants proches (cachots, villes, auberges) et les marqueurs de quête montrent la direction de votre objectif de quête en cours.

Marqueurs d'objectifs

- Une flèche rouge montre qu'il faut passer par une porte ou un portail pour atteindre votre objectif.
- Une flèche verte montre que vous êtes à l'endroit général où se trouve votre objectif.
- Vous pouvez placer la flèche bleue sur votre carte régionale ou du monde. Voir page 14.

Lieux intéressants

- Camp
- Grotte
- Ville
- Autel daedrique
- Ruine elfique
- Ruine de fort
- Mine
- Monument
- Porte d'Oblivion
- Habitations
- Taverne/Ecurie

Le réticule

Il vous aide à viser les objets et les personnages. Il se modifiera en fonction de l'action exécutée par la ***barre d'espace***.

- Indique que vous êtes en mode discrétion. Pour en savoir plus, voir page 40.
- Ramasser l'objet et l'ajouter à l'inventaire.
- Activer l'objet
- Ouvrir l'objet verrouillé.
- Se nourrir d'un personnage endormi. Ne peut être exécuté que par un vampire..
- Entrer dans un endroit ou ouvrir une porte.
- Une porte fermée. La difficulté de la serrure est affichée dans l'angle inférieur droit.
- Dormir dans ce lit.
- Parler à ce personnage.
- Enfourcher le cheval sélectionné. Faites un clic-gauche pour en descendre.
- S'asseoir sur l'objet. Faites un clic-gauche pour vous lever.
- Lire l'ouvrage.
- Un personnage qui joue un rôle important dans la quête et qui ne peut pas être tué.

*****Une icône rouge indique toujours que cette action est illégale.***

Le journal et le menu Statistiques



Il y a quatre rubriques principales dans votre journal : Statistiques, Inventaire, Sort et Cartes.

Touche Tab

Ouvrir/Fermer le journal.

Clic-gauche

Sélectionner les onglets ou les rubriques du journal.

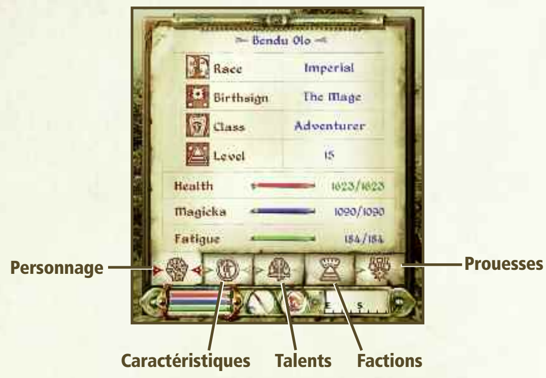
Flèches haut/bas, roulette de la souris ou cliquer-glisser la barre de déroulement

Dérouler les listes vers le haut ou le bas.

Maintenir le bouton gauche enfoncé et déplacer la souris

Faire pivoter/zoomer sur votre personnage pour l'examiner.

Le menu Statistiques



Le menu Statistiques comprend cinq onglets. De gauche à droite : Personnage, Caractéristiques, Talents, Factions et Prouesses.



Personnage
Les infos de base sur votre personnage



Caractéristiques
Des infos sur vos huit caractéristiques



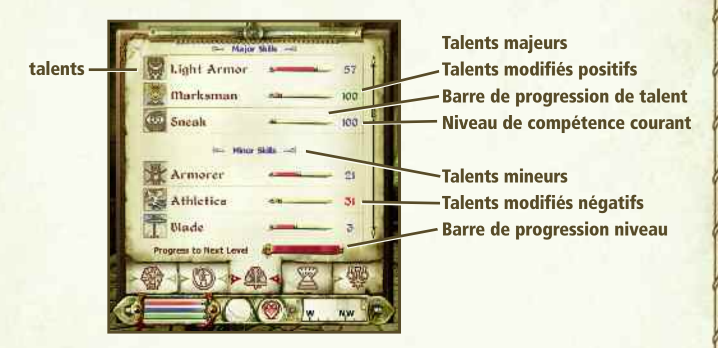
Talents
Des infos sur vos 21 talents. Voir page suivante pour en savoir plus.



Factions
Montre à quelles factions vous appartenez et quel est votre rang.



Prouesses
La liste de vos nombreuses prouesses.



L'onglet talents

Vous avez 7 talents majeurs et 14 talents mineurs. Sous chaque talent se trouve une barre indiquant en rouge si ce talent va bientôt augmenter. Plus vous l'utilisez, plus il augmente vite.

Talents majeurs
Ce sont les talents qui définissent votre personnage. Vous devez augmenter chaque combinaison de vos talents majeurs de 10 points pour passer au niveau suivant.

Talents mineurs
En augmentant ces talents, vous serez encore meilleur, mais votre niveau n'augmente pas.

Barre de progression de talent
Montre à quel stade vous en êtes avant que ce talent augmente d'un point.

Talents modifiés positifs
Les valeurs qui s'affichent en vert sont en train d'êtres modifiées par des sorts, aptitudes, pouvoirs ou autres effets positifs.

Talents modifiés négatifs
Les valeurs qui s'affichent en rouge sont en train d'être modifiées par des sorts, maladies ou d'autres effets négatifs.

Barre de progression niveau
Elle montre si vous êtes proche d'une augmentation de niveau de votre personnage. Voir page 27 pour en savoir plus sur le changement de niveau.

Le menu Inventaire



Le menu Inventaire comprend cinq onglets. De gauche à droite : Tous objets, Armes, Armure, Alchimie, Divers.



Tous objets
Cette liste comprend tout ce qu'il y a dans votre inventaire.



Armes
Toutes les armes de votre inventaire.



Armure
Tous les éléments d'armure et les vêtements de votre inventaire.



Alchimie
La liste de toutes les potions, aliments, ustensiles et ingrédients d'alchimie.



Divers
La liste des objets divers, y compris les livres, notes, gemmes, clés, torches, crochets, pierres magiques, etc.

Clic-gauche – S'équiper de, ou utiliser l'objet sélectionné.
Maj + clic-gauche – Lâcher l'objet sélectionné.
Clic-gauche + maintenir le bouton – Lâcher l'objet sélectionné en mode Prendre.

Les raccourcis
Dans le menu Inventaire, définissez les raccourcis en appuyant sur l'une des ***touches 1 à 8*** tout en sélectionnant l'arme, l'armure, le sort ou l'objet que vous assignez à cet emplacement en faisant un ***clic-gauche*** dessus. Vous pouvez changer de menu quand les raccourcis ne sont pas encore définis, l'objet sera assigné quand vous faites un ***clic-gauche***.



En cours de partie, utilisez les ***touches 1 à 8*** pour sélectionner l'un des huit objets auquel vous avez assigné un raccourci.

Les emplacements droite et gauche
Les armes sont tenues dans la main droite, les boucliers et les torches dans la main gauche. Les boucliers et les torches ont leur propre emplacement mais ne pourront pas être utilisés avec des armes à deux mains comme les claymores, marteaux de guerre, arcs et bâtons magiques, même si l'emplacement est pourvu. La torche dont on est équipé est toujours utilisée si l'arme est dans son fourreau. Une bonne façon de passer des armes à la torche est d'appuyer sur la ***touche F***.

Utiliser les menus de l'inventaire
Certains icônes et affichages apparaissent sur un ou plusieurs des menus de l'inventaire. Vous pouvez choisir ces derniers pour trier vos articles en fonction de leur valeur. Sélectionnez à nouveau l'icône pour trier la liste dans l'ordre croissant ou décroissant.

 La valeur d'un objet en or.

 Le poids d'un objet.

 Les dégâts infligés par une arme.

 La protection d'armure apportée par cet objet. Voir page 29.

 La qualité de l'objet.

 L'état d'un objet sur une échelle de 0 à 100. 100 signifie que l'objet est en parfait état et 0 que l'objet est cassé et inutilisable.



Votre ralentissement actuel par rapport au ralentissement maximum. Si vous portez trop de choses, vous ne pourrez plus vous déplacer à moins de lâcher quelques objets pour réduire votre ralentissement.



Les effets combinés de votre armure physique et de votre armure magique active. Plus le chiffre est élevé, mieux c'est. Voir page 29.



Le montant d'or que vous possédez.

Les objets de l'inventaire
Les objets de l'inventaire sont représentés par une icône à gauche du nom de l'objet. Un chiffre indique le nombre d'objets possédés. En outre, une ou plusieurs des icônes suivantes peuvent apparaître sur l'icône de l'objet :

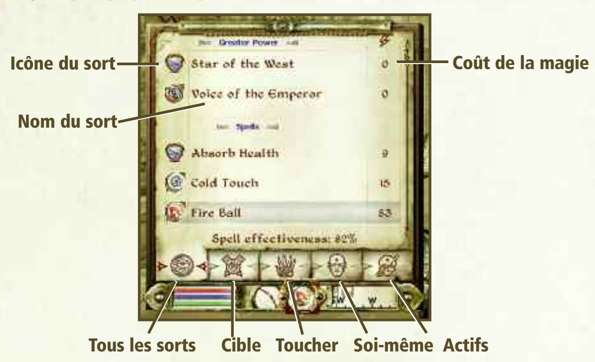
 Indique qu'il s'agit d'un objet magique.

 Indique qu'il s'agit d'une arme empoisonnée.

 Indique qu'il s'agit d'un objet volé.

 Indique que l'objet est cassé et sera inutilisable jusqu'à ce qu'il soit réparé.

Le menu Sorts



En jetant des sorts qui atteignent leur but, vous augmentez vos talents dans cette école de magie. Vous pouvez acheter des sorts à différentes personnes dans le monde. Le menu Sorts a cinq onglets. De gauche à droite : Tous les sorts, Sorts Cible, Sorts Toucher, Sorts Soi-même et Effets actifs.



Tous les sorts

Tous vos sorts, pouvoirs, aptitudes et autres effets magiques.



Cible

Tous les sorts qui doivent toucher une cible distante.



Toucher

Tous les sorts qui doivent toucher une cible.



Soi-même

Tous les sorts que vous jetez sur vous-même.



Actifs

Tous les sorts, aptitudes, pouvoirs qui vous influencent en ce moment.

Icône du sort

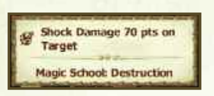
L'effet magique du sort.

Nom du sort

Le nom du sort sélectionné.

Coût de la magie

Il est indiqué par l'icône de l'éclair et donne le coût magique du sort qui dépend de votre talent dans cette école de magie.



En parcourant la liste des sorts, vous en saurez plus sur eux.

- **Les effets du sort** – Tous les effets provoqués par ce sort (par exemple Dégâts de foudre). Si un sort contient plus d'un effet, le plus puissant d'entre eux déterminera l'école de magie.
- **L'école de magie** – Le nom de l'école de magie qui régit l'utilisation de ce sort (par exemple Destruction). En réussissant à jeter le sort, votre talent dans cette école sera augmenté.
- **La magnitude** – Indique la puissance du sort (par exemple 70 points).
- **La durée** – Indique la durée de l'effet du sort (par exemple 10 secondes).
- **La portée** – Les sorts peuvent être jetés comme suit :
  - **Toucher** – Le sort est jeté sur un objectif.
  - **Cible** – Le sort est jeté à partir d'une certaine distance.
  - **Soi-même** – Un sort qui influence celui qui l'a jeté.
- **La zone** – Le rayon, en pieds (par exemple 20) dans lequel le sort a de l'effet

L'efficacité du sort

Porter une armure diminue l'efficacité de vos sorts. Pour l'augmenter, il faut soit diminuer l'armure, soit augmenter la caractéristique adéquate de l'armure (légère ou lourde). Une efficacité de sort moindre réduira la magnitude et la durée de vos sorts.

L'onglet effets actifs

Tous les sorts, aptitudes, pouvoirs et autres effets magiques qui influent sur votre personnage, y compris les aptitudes et pouvoirs du signe zodiacal et les maladies.

 La magnitude de tous les sorts ensemble.

Les aptitudes raciales

Les aptitudes innées qui n'ont pas besoin d'être jetées comme un sort et sont toujours actives.

Les pouvoirs

De nombreuses races et signes zodiacaux donnent également des pouvoirs spéciaux qu'on peut utiliser une fois par jour et doivent être prêts à être jetés comme les sorts. Les pouvoirs ne dépendent pas de l'école de magie, leur utilisation n'améliore donc pas vos talents.

Les pouvoirs mineurs

Similaires aux pouvoirs mais moins puissants, ils peuvent être utilisés plusieurs fois par jour.

Les maladies

Bien que n'étant pas magiques, les effets de la maladie ressemblent aux sorts. On peut se guérir dans toutes les chapelles de villes et les sanctuaires de campagne, ainsi qu'avec les sorts et potions de guérison.

Les cartes et les quêtes



L'écran des cartes comprend cinq onglets. De gauche à droite : Carte régionale, Carte du monde, Quête active, Quêtes en cours et Quêtes terminées.



Carte régionale

Vous pouvez y voir votre environnement immédiat. Les icônes affichent des informations sur les portes et où elles mènent. Les objectifs de quête vous indiquent les buts de votre quête.

Clic-gauche – Voyager rapidement (en mettant un lieu découvert en surbrillance).
Maj + clic-gauche – Placer votre propre marqueur sur la carte.
Clic-gauche + maintenir le bouton – Dérouler la carte.



Carte du monde

La carte de Cyrodiil.

 **Votre position :** la flèche dorée montre votre position sur la carte.

 **But de la quête :** le but de la quête est montré par une flèche rouge ou verte sur la carte du monde. Le but de la quête est toujours déterminé par votre quête active. Pour activer une quête, sélectionnez-la dans l'onglet Quêtes en cours. Voir page suivante.

 **Votre but :** il est indiqué par une flèche bleue que vous pouvez placer, déplacer ou retirer en faisant un clic-gauche sur la carte.

 **Lieux découverts :** les marqueurs sombres peuvent être sélectionnés pour voyager rapidement. Vous ne pouvez pas voyager rapidement à partir des intérieurs ou pendant que vous combattez. Quand vous voyagez rapidement, le temps s'écoulera en fonction de la durée normale du voyage. Si vous avez un cheval, il voyagera rapidement avec vous et il sera mis dans l'écurie la plus proche si vous vous rendez dans les villes.

 **Lieux connus :** les marqueurs clairs montrent des lieux que vous connaissez, mais vous ne pouvez pas y aller rapidement avant de les avoir découverts vous-même.





Quête active

Affiche les infos sur votre quête active. Sélectionnez une quête dans l'onglet Quêtes en cours pour en faire votre quête active. Les buts de la quête affichés sur les cartes et votre boussole (voir page 6) sont ceux de votre quête active. Faites un clic-gauche et glissez pour voir la position du but de votre quête sur la carte du monde.



Quêtes en cours

Affiche les infos sur toutes les quêtes que vous n'avez pas terminées. Sélectionnez une quête pour en faire votre quête active.



Quêtes terminées

La liste des quêtes que vous avez terminées. Sélectionnez-en une pour afficher toutes les infos la concernant.

Les quêtes et leurs buts

Quand une quête est active, des flèches montrant son but sont affichées sur la boussole (voir page 6) et sur la carte du monde et la carte régionale (voir page précédente). Vous pouvez utiliser ces marqueurs afin de vous montrer l'étape suivante pour compléter la quête active. Sur la carte du monde, les buts de la quête indiquent le lieu général de l'étape suivante. Sur la carte régionale, le but de la quête indique le lieu de l'étape suivante ou la porte qu'il faudra franchir pour y arriver.

Remarque : toutes les quêtes ne vous montreront pas forcément leur but. Pour certaines, il faudra découvrir le lieu par vous-même.

Les races

Pour jouer à Oblivion, il faut choisir une race et un nom. Vous pouvez faire votre choix parmi les 10 races qui peuplent Cyrodiil.

Les Argoniens



Cette race reptilienne, très adaptée aux marécages où elle vit, a développé une immunité naturelle aux maladies et aux poisons. Les Argoniens peuvent respirer sous l'eau et sont très doués pour crocheter les serrures.

Bonus talents
Alchimie + 5, athlétisme + 10, lame + 5, combat à mains nues + 5, illusion + 5, mysticisme + 5, sécurité + 10.

Particularités
Résistance aux maladies, immunité aux poisons, respiration aquatique.

Les Brétons

En plus de leur rapidité de compréhension des sorts, même les Brétons les plus humbles résistent exceptionnellement bien aux énergies magiques. Ils sont très doués pour les invocations et la guérison magique.

Bonus talents
Alchimie + 5, altération +5, invocation + 10, illusion + 5, mysticisme + 10, guérison + 10.

Particularités
Magie accrue, peau de dragon, résistance à la magie.

Les Elfes noirs



Egalement appelés "Dunmers" à Morrowind, leur patrie, les Elfes noirs sont célèbres pour leur maîtrise du sabre, de l'arc et de la magie de destruction. Ils résistent au feu et sont capables d'invoquer un fantôme ancestral pour les aider.

Bonus talents
Athlétisme + 5, lame + 10, arme contondante + 5, destruction +10, armure légère + 5, précision + 5, mysticisme + 5.

Particularités
Gardien ancestral, résistance au feu.

Les Hauts Elfes

Connus comme "Aldmers" dans l'archipel de l'Automne, leur pays d'origine, les Hauts Elfes sont les plus doués de tous en arts mystérieux. Ils sont cependant assez vulnérables au feu, au gel et aux chocs.

Bonus talents
Alchimie + 5, altération + 10, invocation + 5, destruction + 10, illusion + 5, mysticisme + 10.

Particularités
Vulnérabilité au feu, au gel et aux chocs, résistance aux maladies, magie renforcée.

Les Impériaux



Originaires de Cyrodiil, province cosmopolite et civilisée, les Impériaux sont des diplomates et des marchands avisés. Les armures lourdes leur conviennent très bien et ils ont des talents relationnels. Ils ont tendance à favoriser les classes de guerriers.

Bonus talents
Lame + 5, arme contondante + 5, combat à mains nues + 5, armure lourde + 5, marchandage + 10, éloquence + 10.

Particularités
Etoile de l'ouest, voix de l'empereur.

Les Khajiits

Natifs de la province d'Elsweyr, les Khajiits sont intelligents, prestes et souples. Ils font d'excellents voleurs en raison de leur agilité naturelle et de leurs dons acrobatiques sans pareils. Tous les Khajiits sont nyctalopes.

Bonus talents
Acrobatie + 10, athlétisme + 5, lame + 5, combat à mains nues + 10, armure légère + 5, sécurité + 5, discrétion + 5.

Particularités
Œil de peur, œil de nuit.

Les Nordiques



Citoyens de Bordeciel, les Nordiques sont de taille élevée et ont des cheveux clairs. Forts et audacieux, les Nordiques sont célèbres pour leur résistance au froid. Ce sont de superbes guerriers.

Bonus talents
Armurerie + 5, lame + 10, parade + 5, arme contondante + 10, armure lourde + 10, guérison + 5.

Particularités
Givre nordique, guède, résistance au froid.

Les Orques

Peuple des monts de Wrothgarian et de la Queue de Dragon, les armuriers orques sont très prisés pour leur art. Les troupes orques en armures lourdes font partie des meilleures de l'Empire et sont très redoutées quand elles utilisent leur rage berserk.

Bonus talents
Armurerie + 10, parade + 10, arme contondante + 10, combat à mains nues + 5, armure lourde + 10.

Particularités
Rage berserk, résistance à la magie.

Les Rougegardes



Les guerriers les plus doués de Tamriel. En plus de leurs affinités naturelles avec de nombreuses armes et styles d'armures, ils ont une constitution puissante et une résistance naturelle aux maladies et aux poisons.

Bonus talents
Athlétisme + 10, lame + 10, arme contondante + 10, armure légère + 5, armure lourde + 5, marchandage + 5.

Particularités
Poussée d'adrénaline, résistance au poison, résistance à la maladie.

Les Elfes des bois

Le peuple des forêts occidentales de Val-Boisé, appelé aussi "Bosmer", est habile et rapide, ce qui en fait d'excellents éclaireurs et d'astucieux voleurs. Il n'y a pas de meilleurs archers dans tout Tamriel. Leur pouvoir de commander aux créatures est bien connu.



Bonus talents
Acrobatie + 5, alchimie + 10, altération + 5, armure légère + 5, précision + 10, discrétion + 10.

Particularités
Langue bestiale, résistance à la maladie.

Les caractéristiques

Les aptitudes mentales, physiques et magiques d'un personnage sont déterminées par huit caractéristiques principales qui vont de 0 à 100 et peuvent être modifiées par les sorts, les potions ou les maladies. En augmentant le niveau du personnage vous pouvez accroître vos caractéristiques. Un chiffre rouge indique que la caractéristique a subi des dégâts. Un chiffre vert indique qu'elle a été augmentée par un sort.



La force

Elle influe sur ce que vous pouvez porter, la fatigue que vous éprouvez et les dégâts que vous pouvez infliger avec des armes comme les épées et les haches. Elle régit les talents d'arme contondante, de lame et de combat à mains nues.



L'intelligence

Elle influence la magie et l'utilisation des sorts. Elle régit les talents d'alchimie, d'invocation et de mysticisme.



La volonté

Elle influence votre capacité à résister aux attaques de magie, de régénération de magie et la fatigue que vous éprouvez. Elle régit les talents de destruction, d'altération et de guérison.



L'agilité

Elle influence votre capacité à vous déplacer et votre équilibre, votre fatigue et les dégâts que vous pouvez occasionner avec des armes de précision comme les arcs. Elle régit les talents de sécurité, de furtivité et de précision.



La rapidité

Elle détermine votre vitesse de déplacement. Elle régit les talents d'athlétisme, l'armure légère et d'acrobatie.



L'endurance

Elle influence votre niveau de fatigue, votre santé et l'augmentation votre de santé quand vous montez d'un niveau. Elle régit les talents de parade, d'armurerie et d'armure lourde.



La personnalité

Elle influence la sympathie que vous inspirez, ce qui vous permet de rassembler plus d'informations. Elle régit les talents d'éloquence, de marchandage et d'illusion.

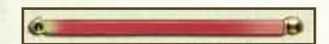


La chance

La chance a un effet sur tout ce que vous faites mais ne régit aucun talent.

Les caractéristiques dérivées

Elles dérivent des caractéristiques principales et sont influencées par les modifications faites à ces dernières.



La santé

La santé représente la quantité de dégâts que vous pouvez subir avant de mourir. Votre santé maximale augmente chaque fois que vous montez d'un niveau. L'endurance influence la quantité de santé que vous gagnez par niveau. Votre santé de départ est le double de l'endurance. En dormant, en absorbant des potions ou en jetant des sorts vous pouvez restaurer votre santé.



La magie

La magie est utilisée pour jeter des sorts. Vous commencez avec une magie du double de votre intelligence. Certaines races et signes zodiacaux donnent des bonus de magie qui en augmentent encore le maximum. La magie se régénère en fonction de votre volonté. En dormant, en absorbant des potions ou en jetant des sorts vous pouvez restaurer votre magie plus rapidement.



La fatigue

La fatigue montre votre épuisement. Un niveau bas réduit votre efficacité, en particulier au corps à corps. Les combats à mains nues, le fait de brandir une arme ou de sauter peuvent peser sur votre fatigue. Au niveau zéro, vous êtes à terre. La marche, le repos, l'attente, les potions et les sorts peuvent réduire votre fatigue. La fatigue maximale correspond aux valeurs combinées de la force, de l'endurance, de l'agilité et de la volonté.

Le ralentissement

Le ralentissement est le poids total des objets que vous pouvez porter. Si vous êtes complètement ralenti vous ne pouvez plus bouger. Le ralentissement est égal à cinq fois votre force.

Les talents, niveaux de maîtrise et avantages

Au fur et à mesure du développement de vos talents, vous gagnerez de nouveaux avantages de talents et de niveaux de maîtrise. Vous attendrez avec impatience ces gains spéciaux chaque fois qu'un talent passe au niveau suivant. Un chiffre rouge indique que le talent a subi des dégâts et un chiffre vert qu'il a été augmenté par magie.

Niveau de maîtrise de compétence	Points de compétence
Débutant	0-24
Apprenti	25-49
Artisan	50-74
Expert	75-99
Maître	100

Les talents au combat

La parade



Caractéristique déterminante : l'agilité

Pour parer les attaques au corps à corps avec des boucliers et des armes. Les parades réussies diminuent les dégâts.

- Un **novice** se fatigue en parant les coups et la parade à mains nues contre des armes offensives n'a aucun effet.
- Un **apprenti** ne se fatigue plus en parant.
- Le **bouclier** ou l'arme d'un artisan ne seront plus endommagés quand il pare et ses adversaires reculeront parfois quand il pare un combat à mains nues.
- La parade avec un bouclier d'un **expert** a une chance de repousser une contre-attaque et de renverser l'adversaire si le coup donné avec le bouclier porte.
- Un **maître** qui pare avec son bouclier a une chance supplémentaire de désarmer un ennemi avec une contre-attaque réussie.

L'armurerie

Caractéristique déterminante : l'endurance

Pour garder les armes et armures à leur meilleur niveau. Les armes et armures endommagées sont moins efficaces.

- Un **novice** ne peut pas réparer les objets magiques.
- Réparer des masses est deux fois plus long pour **l'apprenti**.
- Un **artisan** sait réparer les objets magiques.
- **L'expert** peut réparer les objets au-delà de leur meilleur état (jusqu'à 125 %). Améliorées par un expert, les armes infligent des dégâts supplémentaires et les armures protègent davantage.
- Un **maître** ne casse jamais ses masses qui durent toute une vie.



L'armure lourde



Caractéristique déterminante : l'endurance

Pour faire un usage plus efficace des armures de fer, d'acier, d'ébène, dwemers, orques et daedriques.

- L'armure lourde du **novice** se dégrade rapidement à l'usage [150 % du taux normal].
- L'armure lourde d'un **apprenti** se dégrade à un taux normal.
- L'armure lourde de **l'artisan** se dégrade 50 % plus lentement.
- L'armure lourde de **l'expert** ne le ralentit que de 50 %..
- L'armure lourde portée par le **maître** ne le ralentit pas du tout.

L'arme contondante

Caractéristique déterminante : la force

Donnez des coups plus puissants avec vos masses et vos haches.

- Un **novice** fait une attaque de puissance de base avec un bonus de dégâts dans toutes les directions.
- Un **apprenti** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée debout.
- **L'artisan** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée gauche et droite et a une chance de désarmer l'adversaire.
- **L'expert** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée arrière et a une chance de mettre l'adversaire au tapis.
- Le **maître** reçoit une attaque de puissance maîtrisée avant et a une chance de paralyser l'adversaire.



La lame



Caractéristique déterminante : la force

Faites des attaques foudroyantes et efficaces avec les dagues et les épées.

- Un **novice** fait une attaque de puissance de base avec un bonus de dégâts dans toutes les directions.
- Un **apprenti** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée debout.
- **L'artisan** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée gauche et droite et a une chance de désarmer l'adversaire.
- **L'expert** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée arrière et a une chance de mettre l'adversaire au sol.
- Le **maître** bénéficie d'une attaque de puissance maîtrisée avant et a une chance de paralyser l'adversaire.

L'athlétisme

Caractéristique déterminante : la vitesse

Courez et nagez plus vite, et récupérez plus vite de votre fatigue.

- Un **novice** récupère lentement de la fatigue quand il court.
- **L'apprenti** récupère de 25 % plus vite en courant.
- **L'artisan** récupère de 50 % plus vite en courant.
- **L'expert** récupère de 75 % plus vite en courant.
- Le fait de courir ne réduit jamais la récupération de fatigue d'un **maître**.



Le combat à mains nues



Caractéristique déterminante : la force

Attaquez sans armes pour infliger des dégâts à vos adversaires et pour les fatiguer.

- Un **novice** fait une attaque de puissance de base avec un bonus de dégâts dans toutes les directions.
- Un **apprenti** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée debout.
- Un **artisan** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée gauche et droite et a une chance de désarmer l'adversaire.
- **L'expert** reçoit des bonus de dégâts avec l'attaque de puissance maîtrisée arrière et, en parant, a une chance de mettre l'adversaire au tapis.
- Le **maître** bénéficie d'une attaque maîtrisée de puissance avant et a une chance de paralyser l'adversaire et, en parant, a une chance de désarmer l'adversaire sur une attaque.

Les talents de magie

La destruction



Caractéristique déterminante : la volonté

Jetez des sorts pour infliger des dégâts de flammes magiques, de gel et de chocs, ou pour réduire la résistance aux attaques magiques. Les sorts de destruction et leurs effets dépendent du niveau de maîtrise : vous pouvez uniquement jeter des sorts correspondant à votre niveau de maîtrise actuel ou en dessous..

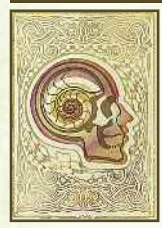
L'altération

Caractéristique déterminante : la volonté

Jetez des sorts pour respirer sous l'eau ou marcher sur l'eau, ouvrir des serrures, vous protéger des dégâts physiques et magiques et pour modifier le ralentissement. Les sorts d'altération et leurs effets dépendent du niveau de maîtrise : vous pouvez uniquement jeter des sorts correspondant à votre niveau de maîtrise actuel ou en dessous.



L'illusion



Caractéristique déterminante : la personnalité

Jetez des sorts pour enchanter, dissimuler, faire de la lumière, rendre muet, paralyser, ordonner ou influencer le moral ou l'agressivité. Les sorts d'illusion et leurs effets dépendent du niveau de maîtrise : vous pouvez uniquement jeter des sorts correspondant à votre niveau de maîtrise actuel ou en dessous..

L'invocation

Caractéristique déterminante : l'intelligence

Jetez des sorts pour invoquer des créatures d'un autre monde, des armes et des armures magiques et faire revenir les morts-vivants. Les sorts d'invocation et leurs effets dépendent du niveau de maîtrise : vous pouvez uniquement jeter des sorts correspondant à votre niveau de maîtrise actuel ou en dessous.



Le mysticisme



Caractéristique déterminante : l'intelligence

Jetez des sorts qui absorbent, réfléchissent et dissipent la magie, déplacent les objets, repèrent la vie et lient les âmes. Les sorts de mysticisme et leurs effets dépendent du niveau de maîtrise : vous pouvez uniquement jeter des sorts correspondant à votre niveau de maîtrise actuel ou en dessous.

La guérison

Caractéristique déterminante : la volonté

Jetez des sorts pour guérir, fortifier ou absorber des caractéristiques physiques et magiques, soigner les maladies et résister aux attaques magiques. Les sorts de guérison et leurs effets dépendent du niveau de maîtrise : vous pouvez uniquement jeter les sorts correspondant à votre niveau de maîtrise actuel ou en dessous.



L'alchimie



Caractéristique déterminante : l'intelligence

Créez des potions et tirez un meilleur profit des ingrédients alchimiques.

- Un **novice** ne reconnaît que la première des quatre propriétés alchimiques potentielles d'une substance.
- Un **apprenti** reconnaît les deux premières des quatre propriétés alchimiques potentielles d'une substance.
- Un **artisan** reconnaît les trois premières des quatre propriétés alchimiques potentielles d'une substance.
- Un **expert** reconnaît les quatre propriétés alchimiques potentielles d'une substance.
- Un **maître** est capable de faire des potions avec un seul ingrédient..

Les talents de furtivité

La sécurité



Caractéristique déterminante : l'agilité

Utilisez des crochets pour crocheter les serrures et les coffres.

- Quatre gorges vont tomber quand un **novice** rate son coup et casse un crochet.
- Trois gorges vont tomber quand un **apprenti** rate son coup et casse un crochet.
- Deux gorges vont tomber quand un **artisan** rate son coup et casse un crochet.
- Une seule gorge va tomber quand un **expert** rate son coup et casse un crochet.
- Aucune gorge ne tombe quand un **maître** rate son coup et casse un crochet..

La discrétion

Caractéristique déterminante : l'agilité



Videz les poches et déplacez-vous sans vous faire remarquer.

- Un **novice** gagne un bonus quadruple avec une arme à une main et au combat à mains nues, et un bonus de dégâts double pour les attaques de précision s'il n'est pas détecté.
- Un **apprenti** gagne un bonus sextuple avec une arme à une main et au combat à mains nues, et un bonus de dégâts triple pour les attaques de précision s'il n'est pas détecté.
- Un **artisan** n'est pas détecté par le poids de ses bottes en mode discrétion.
- Un **expert** n'est pas détecté lorsqu'il se déplace en mode discrétion.
- L'attaque d'un **maître** sur un adversaire ne tient pas compte de la classe d'armure quand le maître n'est pas détecté..

L'acrobatie



Caractéristique déterminante : la rapidité

Sautez très loin et évitez les dégâts quand vous tombez de haut.

- Un **novice** ne peut pas attaquer en sautant ou en tombant.
- Un **apprenti** peut faire des attaques normales – pas des attaques de puissance – en sautant ou en tombant.
- Un **artisan** reçoit la capacité d'esquive et peut parer puis sauter dans une direction et faire une roulade pour s'échapper.
- La fatigue due aux sauts est réduite de 50 % pour un **expert.**
- Un **maître** reçoit l'aptitude de saut sur l'eau et, avec une coordination précise, peut sauter sur la surface de l'eau..

L'armure légère

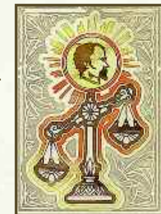
Caractéristique déterminante : la rapidité



Utilisez de façon plus efficace les armures en fourrure, en cuir, en mailles, en mithril, en verre et les armures elfiques.

- Pour un **novice**, une armure légère se dégrade rapidement à l'usage [150 % du taux normal].
- L'armure légère d'un **apprenti** se dégrade à un taux normal.
- L'armure légère d'un **artisan** se dégrade 50 % plus lentement.
- Un **expert** équipé d'une armure légère n'est pas ralenti du tout.
- Quand un **maître** ne porte qu'une armure légère, il reçoit un bonus de 50 % de cette classe d'armure.

La précision



Caractéristique déterminante : l'agilité

Envoyez plus d'attaques mortelles avec l'arc et les flèches.

- Un **novice** se fatigue en tenant son arc bandé.
- Un **apprent**i ne se fatigue pas en tenant son arc bandé.
- Un **artisan** qui pare en même temps que son arc est bandé a une aptitude de zoom.
- Les attaques à l'arc d'un **expert** ont une chance de mettre leur cible au tapis.
- Les attaques à l'arc du **maître** ont une chance de paralyser la cible.

Le marchandage

Caractéristique déterminante : la personnalité

Faites de meilleures affaires en achetant ou en vendant des marchandises.

- Pour un **novice**, la valeur de l'objet qu'il vend est diminuée par l'usure de l'objet.
- Pour un **apprenti**, la valeur de l'objet qu'il vend n'est pas influencée par l'usure de l'objet.
- Un **artisan** peut vendre et acheter n'importe quel objet à un vendeur même s'il ne fait pas normalement commerce de ce genre d'objets.
- Un **expert** peut investir dans une boutique et donner de l'argent au marchand pour augmenter de façon permanente le montant disponible de 500 pièces d'or.
- Pour un **maître,** toutes les boutiques du monde ont toujours 500 pièces d'or disponibles.

L'éloquence



Caractéristique déterminante : la personnalité

Utilisez la parole pour persuader vos interlocuteurs de vous faire confiance et pour qu'ils vous aiment.

- Un **novice** peut donner des pots de vins pour augmenter la disposition de certaines personnes à son égard.
- Un **apprenti** gagne une rotation gratuite d'une portion du menu Persuasion.
- L'indicateur de diminution de disposition dans la mini-partie Persuasion est ralenti de 50 % pour un **artisan.**
- La perte de disposition lorsqu'on hait quelqu'un dans la mini-partie passe de moins 150 % à moins 100 % pour un **expert**.
- Les pots de vins reviennent moitié moins cher à un **maître**.

Les classes

La classe définit votre mode de vie et les talents qui sont les plus importants pour vous. Au cours de l'introduction, le jeu observe votre façon de jouer et vous propose une classe prédéfinie qui correspond à votre style de jeu. Vous pouvez soit accepter la proposition soit choisir une autre classe. Vous pouvez aussi créer une classe personnalisée. A la fin de l'introduction, vous avez encore l'occasion de changer d'avis. Chaque classe comprend une spécialisation, 7 talents majeurs et un bonus de + 5 pour 2 caractéristiques.

Les classes prédéfinies

Oblivion propose 21 classes prédéfinies, 7 pour chaque spécialisation. Leurs spécialisations, talents majeurs et caractéristiques ont déjà été sélectionnés.

Les classes personnalisées

Vous pouvez également créer votre propre classe personnalisée en sélectionnant les bonus de caractéristiques et vos talents majeurs, et donner un nom à la classe que vous avez créée. Prenez les classes prédéfinies comme modèles et créez votre classe personnalisée pour refléter votre vision du héros, bon ou mauvais.

La spécialisation

Chaque classe a sa spécialisation, le combat, la magie ou la furtivité. C'est le principal sujet d'étude d'une classe donnée. Vous recevrez + 10 pour chaque talent de cette spécialisation et ces talents seront plus faciles à améliorer.

Les talents majeurs

Chaque classe a 7 talents majeurs essentiels pour cette classe. Les talents majeurs ont une valeur de base de 25 et sont plus faciles à augmenter que les autres, et détermineront votre changement de niveau.

Les talents mineurs

Tous les talents non sélectionnés comme majeurs sont des talents mineurs et ont une valeur de base de 5. Les talents mineurs progressent moins vite que les talents majeurs. Quand ils augmentent, vous ne changez pas de niveau mais ils vous rapportent des bonus quand vous passez au niveau supérieur.



Perfectionner vos talents et passer au niveau supérieur

Perfectionner vos talents

Il y a trois façons de perfectionner un talent :

1. L'utiliser constamment pour l'améliorer. Plus le niveau du talent est bas, plus il est facile à augmenter quand vous l'utilisez. Consultez vos progrès dans l'affichage des talents du menu Statistiques (voir page 9).
2. Acheter un entraînement à un autre personnage. L'entraînement ne rapporte que 5 points par niveau.
3. En apprendre plus sur ce talent dans des livres spéciaux.

Passer au niveau supérieur



Augmentez les talents majeurs associés à votre classe pour passer au niveau supérieur. Pour ce faire, vous devez améliorer n'importe quelle combinaison de vos talents majeurs de 10 points en tout. Consultez vos progrès dans l'affichage des talents du menu Statistiques (voir page 9).

Quand vos talents auront suffisamment progressé pour passer au niveau supérieur vous recevrez un message et une icône s'affichera sur l'écran (voir page 5). Il faut dormir dans un lit et méditer sur ce que vous avez appris pour monter d'un niveau.

Quand vous montez d'un niveau, vous pourrez augmenter trois de vos huit caractéristiques. Certaines d'entre elles peuvent bénéficier d'un modificateur de bonus déterminé par les talents que vous avez améliorés depuis votre dernière augmentation de niveau. Si par exemple vous avez amélioré plusieurs talents dont la caractéristique déterminante est la personnalité, votre modificateur de bonus concernera la personnalité. Le fait que les talents soient majeurs ou mineurs n'influence pas le modificateur. En plus, en passant au niveau supérieur, votre santé est augmentée d'un dixième de votre endurance.



Remarque : vous pouvez monter de plusieurs niveaux d'un seul coup si vous n'avez pas dormi pendant un certain temps et que vous ayez assez de talents qui ont augmenté. Vous ne serez jamais pénalisé pour cela et vous bénéficierez de tous les modificateurs de caractéristiques pour chaque niveau gagné.

Les arts du combat

Pour se défendre des monstres et des brigands, les voyageurs et les aventuriers doivent apprendre à utiliser les armes et les armures.

Les armes

Il y a deux types d'armes : celles pour le corps à corps, par exemple les épées et les massues, et les arcs. Les meilleures d'entre elles sont fabriquées en métaux précieux et peuvent contenir des sorts rares. Les dégâts que vous infligez dépendent de l'arme, de son état et de votre talent.

L'attaque au corps à corps

Il y a deux types d'attaques : les attaques de base et les attaques de puissance. Les attaques de base sont rapides et infligent peu de dégâts, alors que les attaques de puissance sont lentes et infligent plus de dégâts. Pour faire une attaque de base, faites un clic-gauche et relâchez le ***bouton de la souris***. Pour faire une attaque de puissance, faites un clic-gauche et maintenez ***le bouton de la souris***. Utilisez les touches ***Z, Q, S*** et ***D*** pour effectuer différentes attaques de puissance.

Aux niveaux de maîtrise inférieurs, les talents de lame, d'arme contondante et de combat à mains nues vous permettent d'effectuer des attaques de puissance simples dans n'importe quelle direction. Aux niveaux de maîtrise supérieurs, les talents de lame, d'arme contondante et de combat à mains nues vous permettent d'effectuer des attaques de puissance de maître avec des mouvements à gauche, à droite et vers l'arrière. Ces attaques de puissance de maître ont des bonus et des effets spéciaux. (Voir Niveaux de maître des talents et avantages des talents, pages 20 à 25 pour avoir des détails.)

L'attaque à distance

Pour attaquer avec un arc, faites un clic-gauche et maintenez le ***bouton de la souris*** enfoncé pour bander l'arc au maximum, puis relâchez le ***bouton pour tirer*** la flèche. Il faut un certain temps pour bander l'arc et obtenir une attaque de pleine puissance. Un artisan de précision peut faire un zoom avant avec l'arc en réalisant une parade (avec le ***bouton droit de la souris***) avec une flèche engagée.

Les armes à une et à deux mains

Certaines armes comme les dagues, les épées courtes, les masses d'armes et les haches de guerre sont des armes à une main et peuvent être utilisées avec un bouclier. D'autres, comme les haches d'armes, les claymores et les marteaux de guerre nécessitent les deux mains et ne peuvent pas être utilisées avec un bouclier. (Dans le menu Inventaire, mettez une arme en surbrillance pour voir si elle est à une ou à deux mains.)

La parade

Pour parer une attaque, cliquez sur le ***bouton droit de la souris*** et maintenez-le. Un bouclier ou une arme réduisent les dégâts que vous subissez. Les boucliers sont plus efficaces pour parer que les armes.

Une stratégie de combat efficace consiste à parer le coup de l'adversaire, puis de contre-attaquer rapidement pour le surprendre avant qu'il ne puisse parer. Avec ce rythme de parade et d'attaque immédiate lors d'un corps à corps, vous améliorez sensiblement votre efficacité au combat.

L'armure

Chaque élément d'armure que vous portez augmente votre protection totale, ou "classe d'armure". 16 Plus elle est élevée, plus vous êtes protégé. La protection que vous recevez d'un élément d'armure dépend de l'armure elle-même, de votre talent avec ce type d'armure et de son état.

La classe d'armure représente le pourcentage de dégâts subis qui est absorbé par cette armure. Quand l'armure encaisse des dégâts, son état se détériore et diminue la protection qu'elle offre. La classe d'armure correspond à la somme de tous les éléments d'armure que vous portez. Certains éléments l'augmentent plus que d'autres.

Réparer les armes et les armures



Les armes et armures subissent des dégâts quand vous les utilisez. Plus l'arme est utilisée, moins elle inflige de dégâts. Quand leur état est proche de zéro, l'arme ou l'armure deviennent inutilisables. Vous pouvez les réparer avec un marteau d'apprenti. La réussite de l'opération dépend de votre talent d'armurier.

Remarque : seul un armurier artisan ou d'un niveau plus élevé sait réparer les objets magiques. Vous pouvez aussi trouver des gens capables de réparer ce genre d'objets. Bien sûr, il faudra payer, mais ils remettent toujours l'objet en parfaite condition (même les objets magiques).

Autres situations de combat

Se faire mettre hors de combat

Vous pouvez vous faire mettre hors de combat en encaissant un coup puissant de l'adversaire.

Esquiver

Au niveau artisan, vous disposez de la capacité d'esquive qui vous permettra de faire une parade ainsi qu'un saut dans une direction et une roulade rapide pour vous échapper.

Céder

Si vous engagez le combat avec un ami, vous pouvez céder avec une parade et activer ce personnage afin d'arrêter de vous battre. S'il vous aime suffisamment, il arrêtera le combat.

Les arts de la magie

Les sorts et les six écoles de magie

L'utilisation des sorts est fonction de votre niveau dans les six écoles de magie. Vos progrès en magie dépendent de son utilisation et de votre entraînement. Vous pouvez apprendre de nouveaux sorts en les achetant à des personnages ou en terminant certaines quêtes.



L'école de l'invocation

L'invocation permet d'appeler des objets et des créatures magiques de l'au-delà pour vous servir, y compris des armes et des armures ainsi que des serviteurs mort-vivants et daedriques.



Renvoi de morts-vivants

Ce sort diminue momentanément la confiance d'une créature c'est-à-dire son désir de combattre. La magnitude de l'effet correspond à la valeur de la diminution de la confiance.



Invoquer une *créature*

Ce sort permet d'invoquer l'un des nombreux morts-vivants et les créatures daedriques de l'au-delà. Il apparaît près de celui qui le jette et attaque toute entité qui agresse le jeteur de sort jusqu'à ce que l'effet cesse ou que la créature invoquée soit tuée.



Les *objets* liés

Pour invoquer un daedra inférieur lié sous la forme d'un objet daedrique magique merveilleusement illuminé. L'arme est automatiquement affichée sur la cible et l'arme que vous tenez est remise dans l'inventaire. En déposant votre arme, l'arme invoquée disparaît.



L'école de l'illusion

L'illusion influence la perception et l'esprit des êtres vivants.



Le charme

Il augmente momentanément la disposition de la cible envers celui qui jette le sort. A la fin de l'effet, la disposition de la cible revient à sa valeur originale.



Le commandement

Les créatures ou humanoïdes qui le subissent se battront pour celui qui jette ce sort. Sa magnitude correspond au niveau de la créature ou de l'humanoïde influencé par le sort.



L'invisibilité

Elle cache complètement le sujet aux yeux des autres. Quand le sujet attaque, parle ou manipule des objets (par exemple des portes) l'effet disparaît. Même si on ne peut pas voir le sujet, on peut quand même l'entendre.



Le caméléon

Le sujet se fond dans l'environnement et personne ne peut le voir. Il peut attaquer et utiliser les objets sans nuire à l'effet mais l'efficacité du caméléon varie de 1 à 100 %. La magnitude de l'effet correspond au degré de dissimulation et avec une valeur de 100 %, le caméléon est équivalent à l'invisibilité. Même si on ne peut pas voir le sujet, on peut quand même l'entendre.



La lumière

Vous pouvez la jeter sur vous-même ou sur une cible qu'elle illumine pendant qu'on la frappe. Sa magnitude correspond au rayon de la zone illuminée et n'occasionne aucun dégât.



L'œil de nuit

Il permet à la cible de voir dans l'obscurité.



La paralysie

La cible est incapable de bouger pendant la durée de l'effet.



Le silence

Il empêche momentanément la cible de jeter des sorts.



L'apaisement

Il diminue l'agressivité de la cible. Sa magnitude correspond à la somme d'agressivité diminuée. Les morts-vivants et les Daedras ne sont pas influencés par ce sort.



La frénésie

Elle augmente l'agressivité de la cible. Sa magnitude correspond à la somme d'agressivité augmentée. Les morts-vivants et les Daedras ne sont pas influencés par ce sort.



La démoralisation

Elle diminue la confiance de la cible, c'est-à-dire sa volonté de combattre. Sa magnitude correspond à la somme de confiance diminuée. Les morts-vivants et les Daedras ne sont pas influencés par ce sort.



L'encouragement

Il augmente la confiance de la cible, c'est-à-dire sa volonté de combattre. Sa magnitude correspond à la somme de confiance augmentée. Les morts-vivants et les Daedras ne sont pas influencés par ce sort.



L'école de la destruction

La destruction blesse les créatures vivantes et les morts-vivants.



La réduction

Elle permet à celui qui jette le sort de projeter une énergie magique qui réduit la valeur des caractéristiques de la cible, par exemple la santé, la magie, la fatigue et les talents. Les caractéristiques réduites peuvent uniquement être restaurées avec un sort ou une potion de regain. La magnitude correspond au nombre d'unités perdues par seconde.



Les dégâts de feu

Ce sort produit une manifestation de feu élémentaire. Au contact d'un objet, il explose et cause des dégâts.



Les dégâts de foudre

Ce sort produit des éclairs de foudre. Sa magnitude correspond aux dégâts subis par la première cible rencontrée. Les dégâts peuvent se communiquer aux cibles voisines.



Les dégâts de froid

Ce sort produit une manifestation de froid élémentaire. Au contact d'un objet, il explose et cause des dégâts de gel sur la zone touchée par le sort.



L'atténuation

Elle diminue momentanément la valeur des caractéristiques de la cible : santé, magie, fatigue ou talents. Sa magnitude correspond aux unités réduites par seconde.



La vulnérabilité

Elle diminue la résistance aux éléments de la cible, y compris au feu, au froid et à la foudre élémentaires, à la magie (non élémentaire), aux armes (non enchantées), à la maladie et au poison.



La détérioration d'arme ou d'armure

Elle abîme les armes et les armures dont est équipée une cible quand elle est touchée.



L'école de la guérison

La guérison rétablit, restaure et fortifie les aptitudes et caractéristiques du corps et le protège des influences malignes. La guérison peut aussi augmenter ou absorber la force, l'endurance, l'intelligence, l'agilité ainsi que d'autres caractéristiques corporelles.



L'absorption

Elle transfère momentanément une partie des caractéristiques de la cible (santé, magie, fatigue ou talent) sur celui qui jette le sort et dont les statistiques peuvent excéder le maximum pendant la durée de l'effet. A la fin de l'effet, les caractéristiques reviennent à leur valeur originale. Les modifications apportées à la santé, la magie et la fatigue sont permanentes.



La guérison

Elle apporte un remède à des états ou à des maladies spécifiques, y compris les maladies courantes et la paralysie.



Le regain

Les caractéristiques comme la santé, la magie, la fatigue ou les talents endommagés par une attaque magique peuvent être récupérées grâce à ce sort qui leur permet de retrouver leur valeur originelle. Sa magnitude correspond aux unités de caractéristiques restaurées par seconde.



La fortification de caractéristique

Elle augmente momentanément la valeur des caractéristiques de la cible, telles la santé, la magie, la fatigue ou les talents. Sa magnitude correspond à la valeur de l'augmentation de la caractéristique.



La résistance

Elle augmente la résistance de la cible aux dégâts comme le feu, le froid et la foudre élémentaires, ainsi qu'aux attaques magiques, aux armes et aux maladies normales, au poison ou à la paralysie. Sa magnitude correspond à la réduction de pourcentage des dégâts causés par l'effet.



L'école du mysticisme

Le mysticisme comporte la manipulation des forces magiques et des frontières physiques pour en contourner les limites et la structure.



La dissipation

Elle dissipe les effets des sorts. Elle n'affecte pas les aptitudes, les maladies, les malédictions ni les effets constants des objets magiques. La magnitude de la dissipation doit excéder la résistance du sort (basée sur le coût nécessaire pour le jeter) afin de le dissiper.



La capture d'âme

Elle enferme l'âme de la cible dans la plus petite gemme spirituelle disponible de l'inventaire de celui qui jette le sort, si la créature est tuée au cours de l'effet.



La télékinésie

Elle permet à celui qui jette le sort de prendre un objet à distance. Sa magnitude correspond à la distance, en pieds, que l'on peut atteindre. Les touches parer et attaquer permettent d'approcher ou d'éloigner l'objet lorsqu'il est atteint. Vous pouvez aussi jeter l'objet ou le laisser tomber en appuyant sur les deux touches à la fois.



La détection de vie

Elle vous permet de repérer les créatures vivantes. Elles apparaissent alors comme des images magiques floues dans le monde qui vous entoure et sont visibles à travers des objets. Sa magnitude correspond au rayon, en pieds, dans lequel vous détectez la cible.



L'absorption de sort

Elle permet à la cible d'absorber le sort qui lui est jeté et de le transformer en augmentation de magie. Sa magnitude correspond au pourcentage de chance d'absorber la puissance du sort. Si l'absorption échoue, le sort qui a été jeté garde son effet normal. La magie de la cible ne peut jamais excéder la valeur maximale.



La réflexion

Ce sort permet de renvoyer le sort sur celui qui l'a jeté. Sa magnitude correspond au pourcentage de chance de refléter le sort. Si la réflexion échoue, le sort qui a été jeté garde son effet normal.



L'école d'altération

L'altération implique la manipulation du monde physique et de ses propriétés naturelles.



La respiration aquatique

Elle permet à la cible de respirer sous l'eau pendant la durée du sort.



La marche sur l'eau

Elle permet à la cible de marcher sur l'eau pendant la durée du sort.



Le bouclier

Ce sort crée un bouclier magique autour de la cible. Sa magnitude s'ajoute à la classe d'armure de la cible.



Le bouclier de feu

Il crée un bouclier de feu autour de la cible. Sa magnitude s'ajoute à la classe d'armure de la cible et réduit les dégâts des attaques enflammées.



Le bouclier de foudre

Il crée un bouclier de foudre autour de la cible. Sa magnitude s'ajoute à la classe d'armure de la cible et réduit les dégâts des attaques de foudre.



Le bouclier de froid

Il crée un bouclier de givre autour de la cible. Sa magnitude s'ajoute à la classe d'armure de la cible et réduit les dégâts des attaques de froid.



Le fardeau

Il augmente momentanément le poids porté par la cible. Sa magnitude correspond au poids appliqué.



La plume

Elle réduit momentanément le ralentissement de la cible. Sa magnitude correspond aux unités de poids enlevées au ralentissement.



L'ouverture

Elle permet d'ouvrir un objet verrouillé ou une porte. Sa magnitude correspond au niveau le plus élevé qui puisse être ouvert.

Les objets magiques

Les objets magiques produisent leur effet quand vous frappez un adversaire. Dans le menu Inventaire vous trouverez une boîte d'infos qui vous indique l'effet magique de l'arme, sa charge maximale et le nombre d'utilisations avant de recharger l'objet.

Les armures, vêtements et bijoux magiques ont un effet constant quand vous les portez. Dans le menu Inventaire, vous trouverez une boîte d'infos qui vous indique l'effet magique de l'objet. Les armures, vêtements et bijoux magiques n'ont pas besoin d'être rechargés.

Les bâtons magiques peuvent jeter des sorts à distance. Dans le menu Inventaire, vous trouverez une boîte d'infos indiquant l'effet du bâton, sa charge maximale et le nombre d'utilisations avant de le recharger.

Les rouleaux magiques

Les rouleaux magiques peuvent se jeter comme les sorts mais ne peuvent être utilisés qu'une seule fois et sont détruits après. Pour préparer un rouleau comme magie active, sélectionnez-le dans le menu Magie. Dans le menu Inventaire, vous trouverez une boîte d'infos indiquant l'effet du rouleau.

Recharger les objets magiques

Certains prestataires de service de la guilde des mages rechargent les objets magiques contre paiement. Vous pouvez aussi les recharger vous-même en utilisant des gemmes spirituelles remplies ou des pierres de Varla.

Les gemmes spirituelles

Utilisez les gemmes spirituelles remplies pour recharger les objets magiques. Remplissez les gemmes spirituelles de puissance magique avec le sort capture d'âme. Vous pouvez découvrir des gemmes spirituelles remplies au cours de vos aventures ou les acheter à divers vendeurs à Cyrodiil. On peut aussi trouver des gemmes spirituelles vides, mais pour les utiliser comme recharges magiques, il faut d'abord les remplir d'énergie magique avec un sort de capture d'âme. Pour utiliser les gemmes spirituelles remplies, il suffit de les sélectionner dans le menu Inventaire.

Les pierres de Varla

Utilisez les pierres de Varla pour recharger d'un seul coup tous les objets magiques de votre inventaire ! Pour utiliser les pierres de Varla, il suffit de les sélectionner dans le menu Inventaire.

Les pierres de Welkynd

Les pierres de Welkynd rétablissent votre magie au maximum. Pour les utiliser, il suffit de les sélectionner dans le menu Inventaire.

Les pierres sigillaires

Ces productions de la magie daedrique fabriquent des objets enchantés. Pour les utiliser, il suffit de les sélectionner dans le menu Inventaire.

L'alchimie

Les ingrédients produisent des effets magiques quand on les consomme. Découvrez des ingrédients dans le corps des créatures et dans les plantes, ou dans différents objets verrouillés que l'on trouve dans les villes et les constructions. Vous pouvez aussi les acheter à certains vendeurs. Une boîte d'infos dans le menu Inventaire identifie l'effet de l'ingrédient. Un point d'interrogation (?) signifie que votre niveau d'alchimie n'est pas suffisant pour identifier cet effet.

Mettez un ingrédient dans l'inventaire pour le manger et pour produire le premier effet magique mentionné dans la boîte d'infos. Fabriquez des potions et des poisons avec des ustensiles d'alchimie et au moins deux ingrédients ayant le même effet.

Les ustensiles d'alchimie se trouvent dans le monde ou s'achètent chez les marchands. Il faut au minimum un pilon et un mortier pour fabriquer une potion ou un poison et d'autres ustensiles pour faire des potions et des poisons améliorés. Mettez un ustensile d'alchimie dans votre Inventaire pour afficher le créateur de potions.



Nom : vous pouvez changer le nom de la potion ou du poison ici.

Ustensiles : pour voir tous les ustensiles actifs. Les meilleurs d'entre eux seront automatiquement utilisés.

Pilon et mortier : ils mélangent les potions et les poisons et en déterminent la puissance initiale.

Cornue : Elle augmente la magnitude et la durée de tous les effets positifs d'une potion (sauf les poisons).

Alambic : il diminue la magnitude et la durée de tous les effets négatifs d'une potion (sauf les poisons).

Incinérateur : il augmente la magnitude et la durée de tous les effets d'une potion ou d'un poison.

Ingrédients: les potions et poisons nécessitent au moins deux ingrédients ayant le même effet.

Effets : la liste des effets de la potion ou du poison.

Les potions et poisons

Les ingrédients peuvent avoir des effets positifs ou négatifs. Une potion peut être bénéfique ou maléfique, ou les deux à la fois, et apparaît dans un flacon rose. Une potion avec uniquement des effets maléfiques est vraiment un poison et apparaît dans un flacon vert. Pour utiliser un poison, mettez-le dans votre inventaire et il vous faudra confirmer que vous voulez mettre ce poison sur votre arme prête à être utilisée.

La création de sorts et l'enchantement

La création de sorts et l'enchantement

La création de sorts et l'enchantement d'objets font partie des secrets de la guilde des mages. Si vous réussissez à obtenir le rang qu'il faut, vous pourrez accéder à l'autel de créations de sorts et d'objets dans l'université Arcanes et apprendre comment l'utiliser.



L'autel de création de sort

Nom : vous pouvez changer le nom du sort ici.

Coût de la magie : le coût nécessaire pour jeter le sort.

Coût de création : le coût en or pour créer le sort.

Votre or : votre richesse actuelle.

Effets connus : la liste de tous les effets que vous connaissez pouvant être utilisés pour créer des sorts.

Effets ajoutés : la liste de tous les effets que vous ajoutez au nouveau sort.

Talent nécessaire : indique quel talent est nécessaire pour jeter le nouveau sort.

A l'autel de création de sort (au Centre praxographical de l'université Arcanes de la Cité impériale), vous pouvez créer de nouveaux sorts en utilisant les effets magiques que vous connaissez. En y ajoutant un nouvel effet, vous pouvez choisir la magnitude et la durée, ainsi que le rayon d'action. Vous pouvez aussi créer des sorts avec deux effets ou plus. Réfléchissez bien ! Ne fabriquez pas de sorts qui vous coûtent plus de magie ou qui nécessitent plus de talent que vous n'en avez.

L'autel d'enchantement



Coût de la magie : le coût de la magie pour utiliser l'objet. (Remarque : les objets à effet permanent n'ont aucun coût magique.)

Nombre d'utilisations : le nombre maximum d'utilisations de l'objet avant de le recharger. (Remarque : les objets à effet permanent n'ont pas besoin d'être rechargés.)

Coût de création : le coût en or pour créer l'objet.

Votre or : votre richesse actuelle.

Nom : vous pouvez changer le nom de l'objet enchanté ici.

Ajouter objet : à sélectionner si vous voulez ajouter un objet à enchanter.

Ajouter gemme spirituelle : à sélectionner si vous voulez ajouter une gemme spirituelle à la liste des gemmes remplies. Après avoir sélectionné une gemme spirituelle, vous verrez quelle est la charge de magie qu'elle contient.

Effets applicables : la liste de tous les effets que vous connaissez pouvant être appliqués à l'objet.

Effets ajoutés : la liste de tous les effets que vous ajoutez au nouvel objet.

L'autel d'enchantement (au Centre d'enchantement de l'université Arcanes, Cité impériale), vous permet d'enchanter les armes, armures et vêtements avec des effets que vous connaissez. Tous les objets ne peuvent pas être enchantés et tous les sorts que vous connaissez ne peuvent pas s'appliquer à tous les objets. Pour enchanter un objet, il faut en posséder un qui peut être enchanté, une gemme spirituelle remplie suffisamment grande pour charger le ou les sorts que vous voulez ajouter, et suffisamment d'or pour payer l'opération. Les armes et les bâtons que vous avez créés doivent être rechargés quand leur pouvoir sera épuisé. Les armures et vêtements enchantés sont des objets à effet permanent qui ne nécessitent aucune recharge.

Les arts de la furtivité

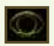
Donnez des coups mortels par surprise, soutirez leur richesse aux marchands rusés et prenez les trésors cachés pour récolter les fruits de votre vie aventureuse.

La discrétion

Discrétion est la capacité à rester non détecté par des créatures ou des personnes proches, qu'ils soient fixes ou en déplacement. Appuyer sur la touche de commande gauche pour basculer entre le mode normale et discrétion. En mode discrétion, vous pouvez essayer de voler des articles, devenir pickpocket, ou réaliser des vols sur des victimes qui ne se doutent de rien.

Quand vous êtes en mode discrétion, votre personnage est accroupi et l'icône de furtivité en forme d'œil, s'affiche sur l'écran. Si personne dans les environs ne vous détecte, l'œil est sombre et translucide. Si quelqu'un vous détecte, il devient brillant et opaque et vous ne bénéficiez plus des avantages de la discrétion.

 **Détecté**

 **Caché**

Eviter la détection

En plus de votre talent de furtivité, de nombreux facteurs extérieurs influencent le fait qu'on ne vous détecte pas : si la lumière est faible ou vive, si vous êtes immobile ou si vous marchez ou courez, si vous êtes dans le champ de vision de quelqu'un et même le poids de vos bottes. Les sorts comme l'invisibilité influent également sur vos chances de ne pas vous faire détecter.

Faire le pickpocket

Quand vous vous approchez de quelqu'un en mode discrétion, une icône en forme de main rouge s'affiche et vous pouvez essayer de lui vider les poches. Les possessions qui ne sont pas tenues en main s'affichent sur l'écran. Sélectionnez un objet et activez l'action. Si vous réussissez, c'est que vous n'avez pas été détecté. Si on vous détecte, la personne dira quelque chose et rapportera votre délit, elle peut même vous agresser. Si on vous repère quand vous videz les poches de quelqu'un, vous êtes coupable… que vous ayez volé quelque chose ou non.

Voler

Quand vous vous approchez en mode discrétion d'un objet qui ne vous appartient pas, une icône en forme de main rouge ouverte s'affiche et vous pouvez essayer de voler l'objet. Vous pouvez aussi tenter de voler des objets dans des contenants marqués d'une icône en forme de bourse rouge. Les objets volés s'ajoutent à votre inventaire et sont marqués de la main rouge pour indiquer qu'ils ont été mal acquis. Si on vous repère pendant que vous volez, une alarme retentit et vous êtes coupable. Pour en savoir plus sur les crimes et la prison, voir page 42.

Remarque : les marchands honnêtes n'achètent pas de biens volés et ces derniers n'apparaissent pas dans le menu Marchandage. Mais il paraît que certains membres de la guilde des voleurs achètent des biens volés.

Les attaques discrètes

Si vous vous approchez discrètement d'un PNJ ou d'une créature et que l'on ne vous détecte pas, votre premier corps à corps ou attaque de précision infligera bien plus de dégâts qu'une attaque normale, et votre coup réussi sera mentionné. Les attaques suivantes comptent comme attaques normales. Les attaques discrètes ne peuvent se faire qu'avec des armes à une main, des arcs, au corps à corps et elles n'obtiennent pas les bonus d'attaques de puissance. Les bonus de dégâts augmentés sont un avantage des attaques discrètes de l'artisan grâce au talent de furtivité. Voir page 24.

Le crochetage

Les serrures sont fabriquées en cinq qualités : plus une serrure est de bonne qualité, plus elle a de gorges et plus elle est difficile à crocheter.



Serrure	Nombre de gorges
Très facile	Un
Facile	Deux
Moyenne	Trois
Difficile	Quatre
Très difficile	Cinq

Remarque : certaines serrures portant un message du type "Serrure exigeant une clef" sont si bien faites qu'il est impossible de les crocheter. Seule une clef permet de les ouvrir.

Pour crocheter une serrure, utilisez un crochet pour tester chaque gorge et la soulever pour la mettre dans son emplacement en avançant la souris. Des ressorts de tensions variées sont utilisés pour empêcher de les enclencher. Appuyez sur la ***barre d'espace*** ou faites un ***clic-gauche*** pour essayer de mettre chaque gorge à sa place. La plus petite erreur provoque le recul de la gorge qui casse le crochet et risque aussi de faire redescendre les gorges déjà enclenchées et il faut alors tout recommencer.

Plus votre talent de sécurité est grand, plus il est facile d'enclencher la gorge. A des niveaux de maîtrise plus élevés, moins de gorges retomberont si vous faites une erreur. Si vous préférez ne pas crocheter la serrure vous-même, essayez l'option Tentative auto qui teste la difficulté de la serrure par rapport au niveau de votre talent de sécurité et calcule les chances d'ouvrir la serrure ou de casser un crochet.

Les crimes et leur châtiment

Les crimes, primes et cachots

Les actions suivantes sont en général considérées comme illégales et dénoncées en tant que telles si on vous remarque :

- Le vol d'objets, de chevaux, etc.
- Le fait de saisir ou de prendre un objet appartenant déjà à quelqu'un.
- La violation de propriété.
- Commencer un combat (vous avez le droit de vous défendre).
- Tuer un personnage (vous avez le droit de vous défendre)

Lorsqu'un crime est dénoncé, une prime d'une valeur proportionnelle à sa gravité est placée sur votre tête. Si vous rencontrez des gardes alors que votre tête est mise à prix, ils risquent de vous arrêter. Si vous vous sauvez, ils vous poursuivront. Si vous réussissez à vous échapper, vous constaterez que le système policier est très efficace et que chaque fois que vous rencontrerez des gardes, ils tenteront de vous arrêter. S'ils vous mettent la main dessus, vous avez plusieurs possibilités :

- Si vous avez suffisamment d'argent, vous pouvez payer la prime et éviter la prison. Si vous avez des objets volés dans votre inventaire on vous les confisquera, y compris ceux que vous avez volés sans qu'on vous ait pris. Les gardes sont très doués pour repérer les marchandises volées.

- Vous pouvez résister à l'arrestation, ce qui n'est pas très judicieux car les gardes sont très costauds et essaient de tuer ceux qui leur résistent, et même si vous réussissez à leur échapper, votre tête sera toujours mise à prix.

- Vous pouvez accepter de faire un petit séjour dans les cachots au lieu de payer l'amende. Quand on vous relâchera, certains talents seront diminués du fait de votre inactivité. Le nombre de talents et la valeur de la détérioration dépendent de la durée de votre emprisonnement. Tous les objets volés vous seront confisqués. Il arrive que certains talents augmentent au lieu de diminuer, du fait du partage généreux des secrets entre les membres de la communauté des malfaiteurs. Il paraît que ceux qui ont envie de rejoindre la très secrète guilde des voleurs peuvent nouer des contacts intéressants dans le monde solidaire des malfaiteurs.

Il est possible de s'évader de prison, mais c'est très difficile. Les bénéfices d'une telle action ne sont pas évidents, parce que votre tête est toujours mise à prix. Mais certains malfaiteurs estiment qu'ils ont le devoir de s'évader, c'est une question de principe.

On peut aussi récupérer les objets volés qui ont été confisqués. Ils sont gardés dans des coffres spéciaux près des cellules de la prison. Voler des objets au nez et à la barbe des geôliers est extrêmement difficile, mais là aussi, certains malfaiteurs pensent que c'est une question d'honneur de récupérer leur bien mal acquis.

Le dialogue

Quand l'icône de dialogue s'affiche, activez le personnage pour commencer à parler. Le menu Dialogue comporte plusieurs rubriques importantes.



Nom du personnage

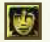
Le nom du personnage à qui vous parlez.

Les sujets

C'est une liste de tout ce que vous pouvez demander à cette personne. Il faudra peut-être la dérouler vers le bas pour révéler d'autres sujets. En posant des questions sur certains sujets, d'autres s'ajouteront peut-être à la liste. Un sujet affiché en doré contient des informations que vous n'avez pas encore. S'il est en gris, vous connaissez déjà l'information que vous donnera le personnage. Si vous posez une question et que le sujet reste en doré ça signifie que le personnage ne vous trouve pas suffisamment sympathique pour vous dire ce qu'il sait.

Les options de dialogue

Plusieurs options de dialogue peuvent s'afficher à côté de la liste de sujets. En sélectionnant ces icônes, vous afficherez d'autres menus de dialogue.

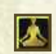
 **La persuasion** : elle vous permet d'essayer d'augmenter la disposition du personnage à votre égard (voir page 45).

 **Troquer** : acheter et vendre des marchandises. Voir page suivante.

 **Réparer** : ce personnage sait réparer des armes et des armures magiques de toutes sortes contre rétribution.

 **Sorts à vendre** : pour voir les sorts disponibles, y compris le coût de la magie nécessaire pour les jeter et le prix d'achat en or.

 **Recharger** : ceux qui offrent ce service sont capables de recharger les objets magiques mais il faudra les payer.

 **Entraînement** : il y a un nombre limité de personnages qui savent enseigner des talents et très peu sont capables de les enseigner à des niveaux supérieurs. Vous ne pouvez augmenter une combinaison de talents que de cinq points en tout avant de passer au niveau suivant.

 **Quitter le dialogue**

Troquer

En choisissant Troquer vous afficherez votre inventaire et celui de votre interlocuteur. Dans le menu Troquer, cliquez sur le sac à droite pour voir la liste de vos objets à vendre et cliquez sur le sac à gauche pour voir la liste des objets que le marchand propose à la vente.



Vente à partir de votre inventaire

Achat à partir de l'inventaire du Commerçant

Choisissez le ou les objets qui vous intéressent et ils seront mis dans votre inventaire. Vous pouvez aussi tenter de vendre à votre interlocuteur un objet de votre inventaire en le sélectionnant. Il acceptera ou refusera votre offre modifiée en fonction de votre talent de marchandage et si vous discutez beaucoup le prix. S'il refuse votre offre, sa disposition à votre égard baissera d'un point.

Marchander le prix

Le prix offert par un marchand dépend de votre talent de marchandage, de celui de votre interlocuteur et de sa disposition à votre égard. Un marchand est parfois d'accord pour baisser son prix ou pour acheter plus cher, mais vous ne pouvez le savoir qu'en discutant les prix.



Appuyez sur le bouton Marchander pour marchander les prix. L'affichage indique le niveau du talent de marchandage de votre interlocuteur et sa disposition et vous permet de vous adapter aux circonstances : plus votre talent de marchandage est élevé et celui de votre interlocuteur faible, plus il vous trouve sympathique, plus vous pouvez discuter le prix à un niveau "difficile" et votre offre sera tout de même acceptée. Quand vous aurez trouvé le point du curseur où le marchand acceptera votre offre, il acceptera toutes les offres jusqu'à ce point, sauf si sa disposition à votre égard diminue. Au fur et à mesure que votre talent de marchandage s'améliore, vous pourrez encore mieux marchander les prix.

La persuasion

La disposition

La disposition d'une personne à votre égard correspond à un chiffre de 0 à 100 qui reflète ses sentiments envers vous. Plus le chiffre est élevé, plus il vous trouve sympathique.

La disposition de quelqu'un est basée sur de nombreux facteurs, y compris la race, la personnalité, votre réputation, l'affiliation à une faction et la façon dont cette personne perçoit vos actions précédentes (si par exemple vous avez aidé un membre de la guilde dont elle fait partie, ou si vous avez volé ou tué un de ses amis.)



La disposition : les points de disposition de cette personne à votre égard.

Corrompre : le prix de la tentative de corruption. Vous pouvez essayer de donner des pots de vin pour augmenter la disposition de la personne à votre égard, mais tout le monde ne les acceptera pas.

Tourner : ne s'affiche que si vous avez le niveau apprenti en éloquence et permet aux portions de la roue de tourner une fois lors de chaque séance de persuasion.

Lancer : pour commencer une séance de persuasion.

Terminé : quitte le menu Persuasion et n'est pas disponible avant d'avoir fait tous les choix d'action.

Les règles de la persuasion

Dans chaque séance de persuasion, il faut admirer, se vanter, plaisanter et contraindre, et vous ne pouvez choisir qu'une option par séance, dans l'ordre que vous voulez. Chacune de ces actions augmente ou diminue la disposition de votre interlocuteur à votre égard. Vous pouvez faire de nombreuses sessions de persuasion avant d'élever la disposition de la personne au niveau désiré.

Pour commencer une séance de persuasion, sélectionnez le bouton Commencer. Chaque quartier se remplira de portions de différentes tailles. La taille d'une portion reflète l'effet potentiel de l'action choisie. Choisir une grande portion donne un grand effet, une petite portion donne un petit effet.

Quand vous déplacez le curseur tout à tour sur les portions admirer, se vanter, plaisanter et contraindre, le visage de votre interlocuteur réagit à chacune de ces actions. Il va soit les adorer, les aimer, les détester ou les haïr. Ne traînez pas, car sa disposition diminue constamment. Si vous sélectionnez une action qu'il adore ou qu'il aime, sa disposition augmente et elle diminue si vous choisissez une action qu'il déteste ou hait.

Le gain ou la perte potentielle de chaque action dépendent de votre éloquence et du degré de remplissage de la portion. Essayez de sélectionner des portions remplies quand elles correspondent aux actions que la personne aime bien, et des portions moins remplies quand elles correspondent à des actions qu'elle n'aime pas.

Les chevaux, maisons, livres et objets verrouillés

Les chevaux

Pour monter un cheval, activez-le. Utilisez les touches ***Z, Q, S*** et ***D*** pour diriger le cheval et la souris pour regarder autour de vous. En activant un cheval qui ne vous appartient pas vous commettez un grand crime : le vol de chevaux. Pour acheter un cheval, faites le tour des écuries à l'extérieur des villes. Quand vous faites un voyage rapide dans une ville, votre cheval vous attend dans l'écurie de la ville, juste à l'extérieur des portes de la cité.

Les maisons à vendre

Dans chaque ville, il y a des maisons à vendre et, quand vous êtes propriétaire d'une maison, vous pouvez acheter le mobilier à divers marchands du coin. Pour en savoir plus sur la vente de maisons, rendez visite aux comtes, comtesses ou à leurs représentants dans les châteaux.

Les livres et autres documents

Quand vous ramassez un livre ou un document, vous pouvez le remettre là où vous l'avez trouvé (avec "Quitter") ou le mettre dans votre inventaire (avec "Prendre"). Si vous avez un livre dans votre inventaire, parcourez le menu Inventaire et faites un ***clic-gauche*** pour l'ouvrir. Avec les boutons Précédent et Suivant vous pouvez le feuilleter dans tous les sens. Pour parcourir vers le haut ou le bas le texte d'un rouleau, utilisez la roulette de la souris.

Les objets verrouillés

Parmi les objets verrouillés on compte les coffres, les sacs, les caisses, les tonneaux, les cadavres et d'autres choses encore. Pour voir ce qu'il y a dedans, mettez le réticule sur l'objet pour faire apparaître l'icône de la bourse puis appuyez sur la barre d'espace. Si l'icône est blanche, vous pouvez prendre ce que vous voyez ; si elle est rouge, l'objet verrouillé appartient à quelqu'un et si vous y prenez quelque chose c'est un vol considéré comme un crime si on vous voit. Si l'icône est rouge et l'objet verrouillé, toute tentative de crochetage est considérée comme un vol si vous êtes surpris.

Prenez les choses une par une en faisant un ***clic-gauche*** dessus. Cliquez sur le sac à gauche pour afficher votre inventaire et sur le sac à droite pour afficher celui de l'objet verrouillé. Appuyez sur le bouton Tout prendre pour prendre tout ce qui se trouve dans un contenant et sur cliquez sur le bouton Quitter ou appuyez sur la ***barre d'espace*** pour quitter cet objet. Pour mettre quelque chose dans un contenant, votre inventaire et sélectionnez un objet pour le mettre dedans. Mais attention ! Ne mettez pas des objets dans des contenants qui ne vous appartiennent pas ! Ils risquent de disparaître pendant votre absence !

Mais attention ! Ne mettez pas des objets dans des contenants qui ne vous appartiennent pas ! Ils risquent de disparaître pendant votre absence !

Les options et préférences

Vous pouvez accéder au menu Options à partir du menu principal lors du chargement d'Oblivion ou à n'importe quel moment du jeu en appuyant sur la touche ECHAP. Le menu Options vous permet de régler vos paramètres de jeu, l'audio, la vidéo et les commandes.

Les paramètres de jeu

Ce menu vous permet d'ajuster le curseur de difficulté et d'activer ou de désactiver certaines options dont les sous-titres, les sous-titres de dialogues, le réticule et les options Sauvegarde au repos, Sauvegarde en attente et Sauvegarde en voyage.

La vidéo

Dans ce menu, vous pouvez régler plusieurs paramètres vidéo. En changeant votre résolution et en ajustant le curseur Distance vue vous aurez les meilleures performances. Vous pouvez aussi régler la texture, le curseur des détails, le curseur de l'herbe, modifier les paramètres détails distants et changer les paramètres des ombres, de l'eau et la luminosité. Consultez le fichier Lisez-moi.txt dans le répertoire où vous avez installé le jeu pour en savoir plus sur ces paramètres.

L'audio

Ce menu vous permet de régler les volumes : général, voix, effets sonores, volume pas et musique.

Les commandes

Dans ce menu, vous pouvez régler la sensibilité de la souris, inverser l'axe Y. Vous pouvez aussi redéfinir les commandes du clavier et de la souris.

GARANTIE LIMITÉE

Garantie limitée
Bethesda Softworks LLC, une société ZeniMax Media (« Bethesda Softworks ») vous garantit, en tant qu'acquéreur original de ce disque et du logiciel de jeu qu'il contient (le « Jeu »), que le Jeu fonctionnera dans des conditions normales d'utilisation conformément à sa description dans le mode d'emploi d'accompagnement pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat (la « Période de garantie »). Cette garantie limitée (a) ne s'appliquera pas en cas d'utilisation du jeu dans un cadre professionnel ou commercial et (b) sera annulée si le défaut du Jeu a pour origine un accident, un virus ou une mauvaise utilisation.

Recours exclusif et limitation de responsabilité
Les réclamations relatives à la garantie doivent être effectuées auprès du détaillant auprès duquel vous avez fait l'acquisition du jeu. Vous devez retourner le jeu à ce détaillant durant la Période de garantie, accompagné d'une copie du ticket de caisse et d'une explication du problème que présente le Jeu. À sa discrétion, le détaillant pourra réparer ou remplacer le Jeu. Tout Jeu remplacé demeurera sous garantie pendant la plus longue des deux périodes suivantes : le reste de la Période de garantie originale ou 30 jours. La responsabilité de Bethesda Softworks, de ses fournisseurs de licence et fournisseurs et votre recours exclusif se limitent à la réparation ou au remplacement, à la discrétion du détaillant, du Jeu présentant un défaut dans le cadre de la présente Garantie limitée et retourné au détaillant. En dehors des États-Unis, aucun recours et aucun service d'assistance produit ne seront disponibles en l'absence de preuve d'achat émanant d'une source internationale autorisée.

Protection apportée par la garantie
Afin de pouvoir profiter de la garantie décrite ci-après, vous devez vous inscrire sur www.bethsoft.com dans les trente (30) jours suivant la date d'acquisition. L'absence d'inscription dans les trente (30) jours suivant l'acquisition entraînera la perte de la protection apportée par la garantie. La protection de la garantie se limite à l'acquéreur initial. En cas de problème relatif à ce point, Bethesda Softworks se réserve le droit exclusif de déterminer l'application de la garantie et les éventuelles réparations appropriées.

ABSENCE D'AUTRE GARANTIE, CONDITION OU OBLIGATION
SELON L'ÉTENDUE MAXIMALE AUTORISÉE PAR LA LÉGISLATION ET LA RÉGLEMENTATION EN VIGUEUR, BETHESDA SOFTWORKS ET SES FOURNISSEURS DE LICENCE ET FOURNISSEURS REJETTENT TOUTE AUTRE GARANTIE, CONDITION ET OBLIGATION EXPLICITE, IMPLICITE, OBLIGATOIRE OU D'UN QUELCONQUE AUTRE TYPE, Y COMPRIS, MAIS SANS QUE CELA CONSTITUE UNE LISTE EXHAUSTIVE, LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE, D'ADAPTATION À UN USAGE SPÉCIFIQUE, DE TITRE, D'ABSENCE D'INFRACTION OU D'ABSENCE D'APPROPRIATION DE DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE APPARTENANT À UNE TIERCE PARTIE.

Exclusion des dommages consécutifs, incidents et de certains autres dommages
Selon l'étendue maximale autorisée par la législation et la réglementation en vigueur, Bethesda Softworks, ses fournisseurs de licence et fournisseurs ne sauraient être tenus pour responsables de quelconques (a) dommages consécutifs ou incidents, (b) dommages pour perte de quelconque nature liés au manque à gagner, à la perte de données, à la vie privée ou à la confidentialité ou à l'absence d'obtention des résultats souhaités ou d'un quelconque manquement à une obligation y compris, mais sans que cela constitue une liste exhaustive, les obligations d'absence de négligence ou de soin apporté à la réalisation ou (c) dommages indirects, spéciaux ou à titre de pénalité issus de ou liés de quelque manière que ce soit à une quelconque violation de cette Garantie limitée. Les dispositions ci-dessus s'appliquent même dans le cas où Bethesda Softworks ou ses fournisseurs de licence et fournisseurs auraient été avertis de l'éventualité de tels dommages ou pertes. Certains états n'autorisant pas la limitation de durée des garanties implicites et/ou n'autorisant pas les exclusions ou limitations de responsabilité relative aux dommages consécutifs ou incidents, il est possible que les limitations et/ou exclusions de responsabilité mentionnées plus haut ne s'appliquent pas à vous. La présente Garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, mais il est possible que vous disposiez d'autres droits variant selon votre lieu de résidence.

ASSISTANCE TECHNIQUE OU CLIENTÈLE

Pour l'assistance technique et clientèle, veuillez appeler le +1 410-568-3685, de 09h00 à 17h00 (heure de la côte est des États-Unis), du lundi au vendredi, sauf les jours fériés, ou consulter www.bethsoft.com. Si vous résidez hors des États-Unis, envoyez votre disque de jeu à Bethesda Softworks, 1370 Piccard Drive, Suite 120, Rockville, MD 20850, États-Unis, accompagné d'une preuve d'achat datée, du numéro de produit, d'une brève description de l'erreur ou du défaut et de votre adresse.